

FIG. 1

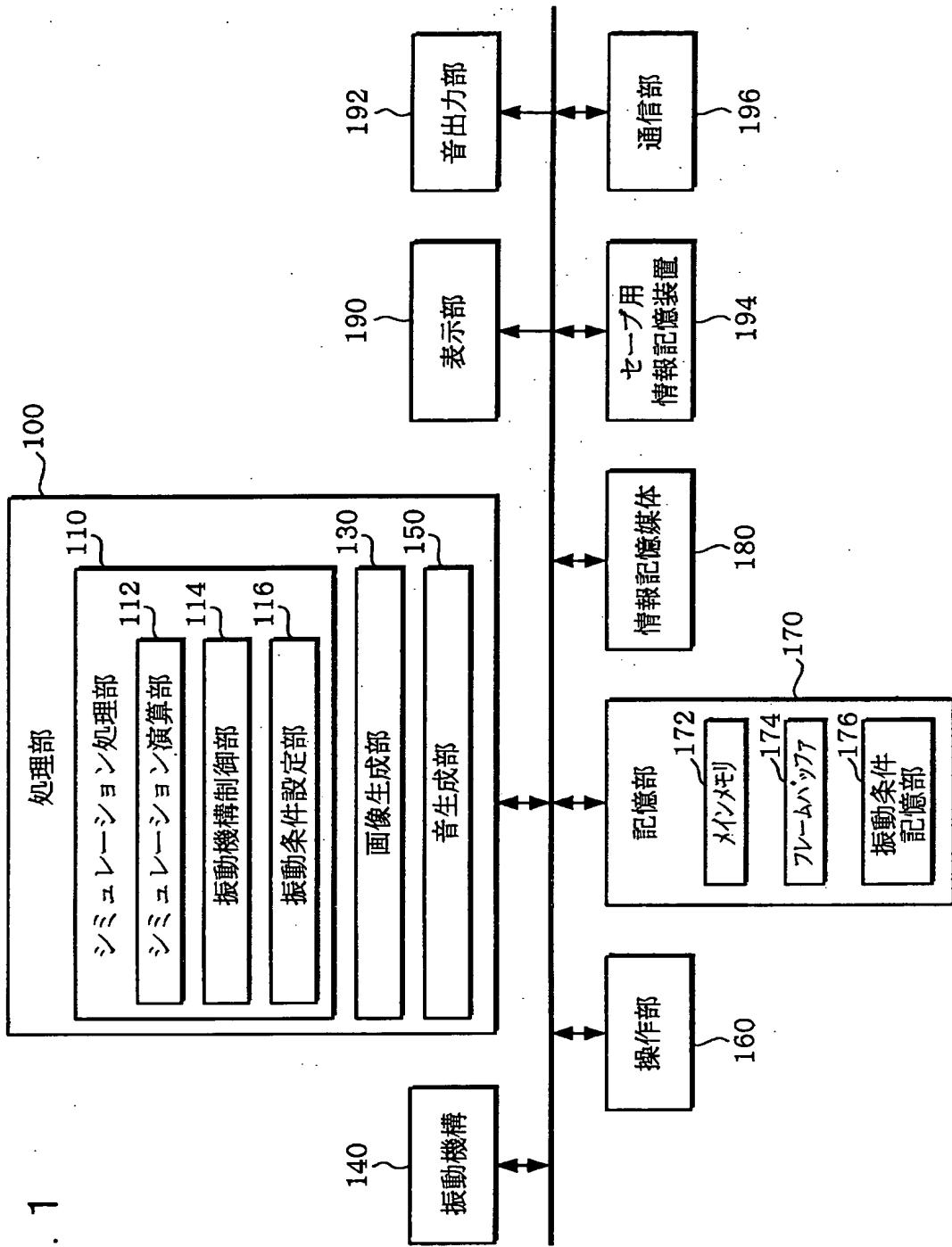


FIG. 2A
強さを設定

振動発生要素名 (振動発生シミュレーション状況)	振動の強さ
対車ヒット	■■■■■■■□□ 6
不整地走行	■■□□□□□□ 2
壁ヒット	■■■■■□□□□ 4
凸凹縁石	■■■■■■■■■ 8
ドリフト	■■■■■□□□□ 4
着地ショック	■■■□□□□□□ 3
エンジン振動	■■■■□□□□□ 3
クラッシュ	■■■■■■□□□□ 5

FIG. 2B
パターン設定

振動発生要素名 (振動発生シミュレーション状況)	パターン		
	A	B	C
対車ヒット	A	B	C
不整地走行	A	B	C
壁ヒット	A	B	C
凸凹縁石	A	B	C
ドリフト	A	B	C
着地ショック	A	B	C
エンジン振動	A	B	C
クラッシュ	A	B	C

FIG. 2C
振動時間長さを設定

振動発生要素名 (振動発生シミュレーション状況)	振動時間長さ
対車ヒット	■■■■■■■□□ 6
不整地走行	■■□□□□□□ 2
壁ヒット	■■■■■□□□□ 4
凸凹縁石	■■■■■■■■■ 8
ドリフト	■■■■■□□□□ 4
着地ショック	■■■□□□□□□ 3
エンジン振動	■■■■□□□□□ 3
クラッシュ	■■■■■■□□□□ 5

FIG. 3

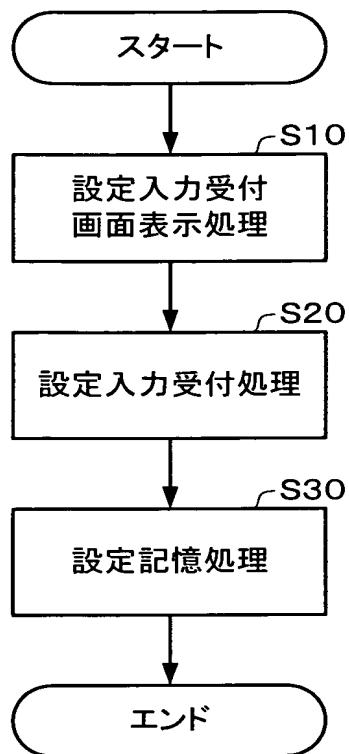


FIG. 4

振動を合成して出力

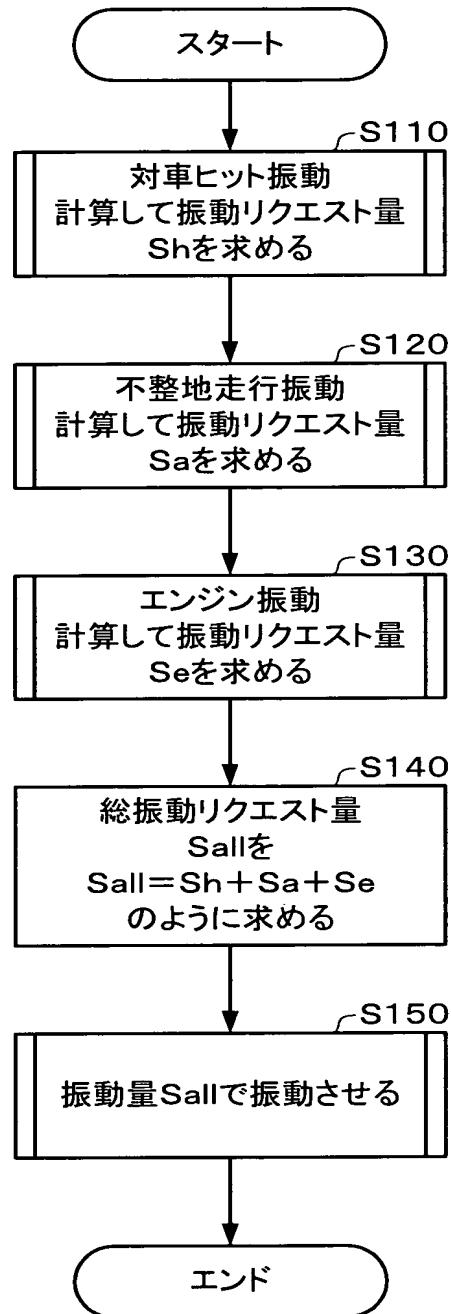


FIG. 5

振動を優先度で制御

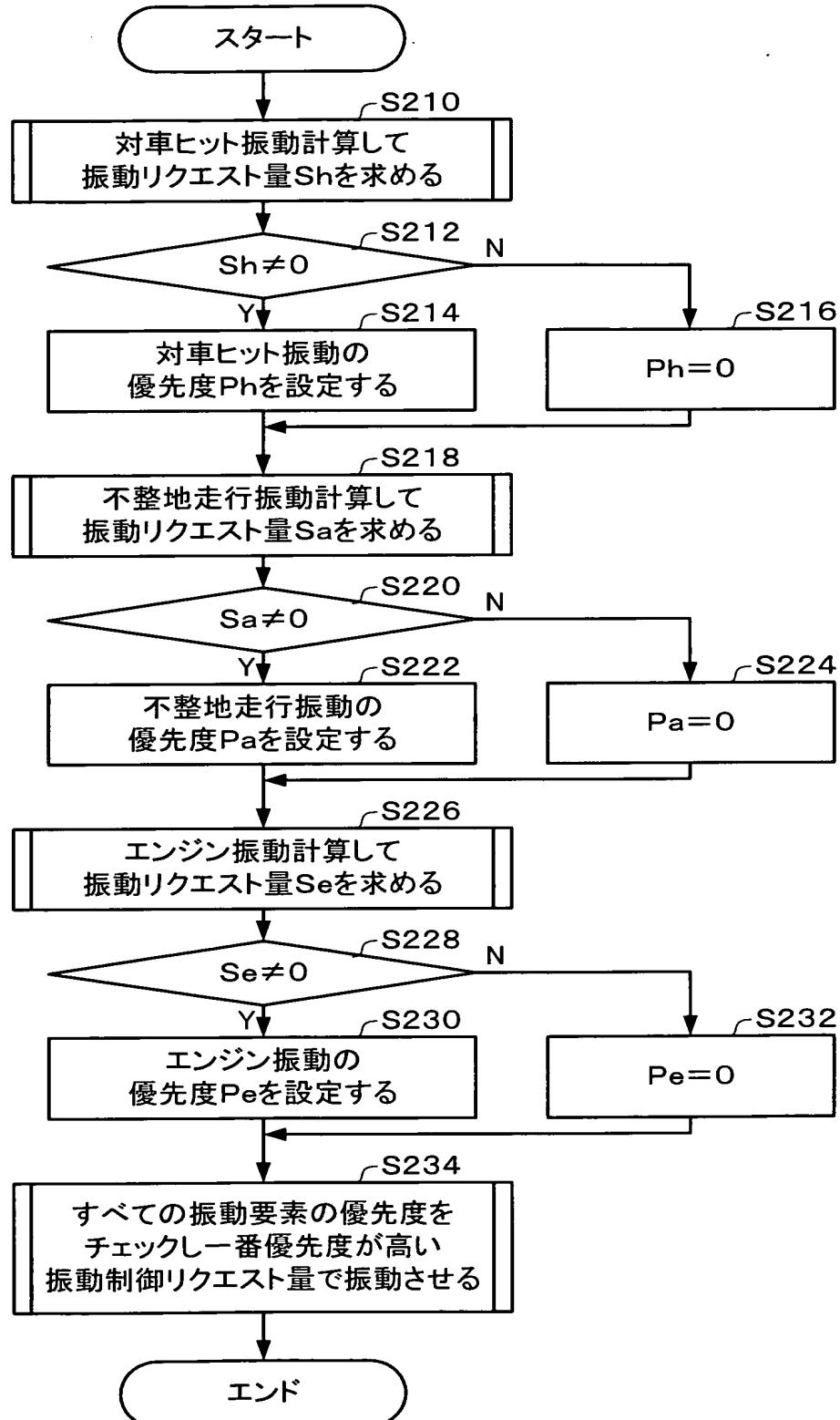


FIG. 6

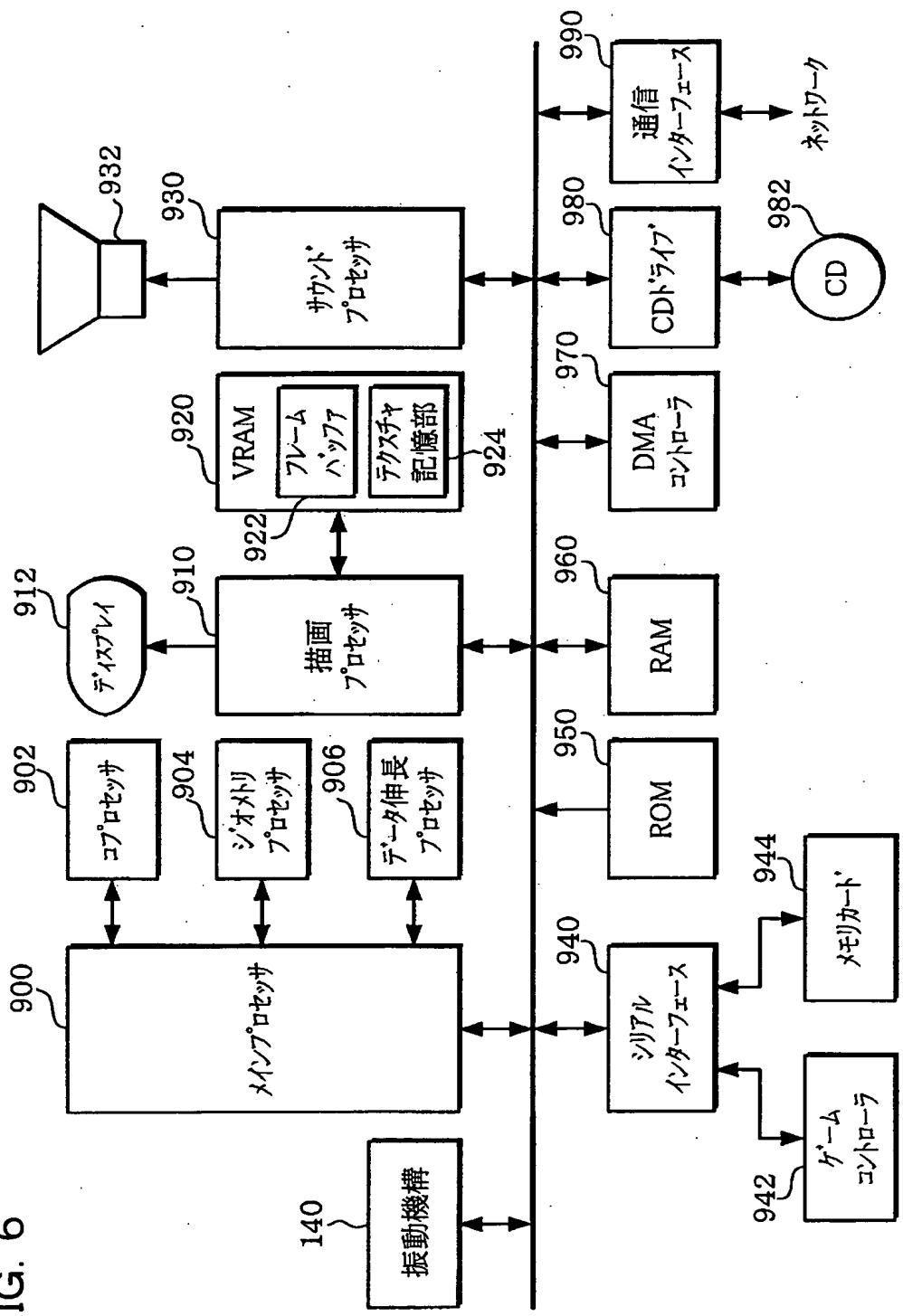


FIG. 7A

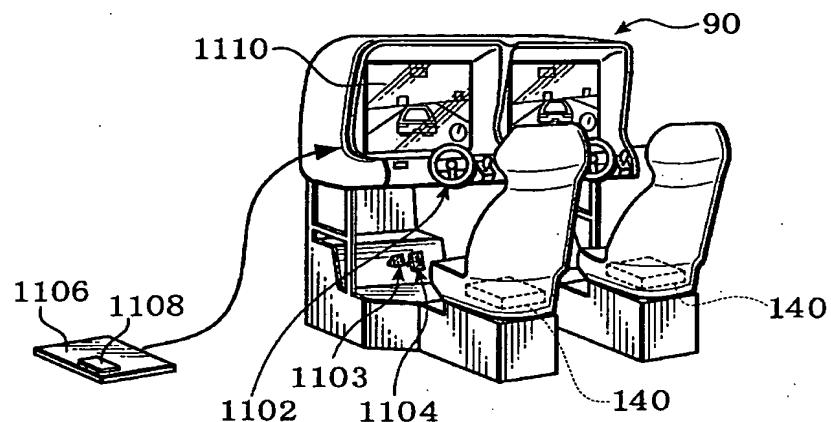


FIG. 7B

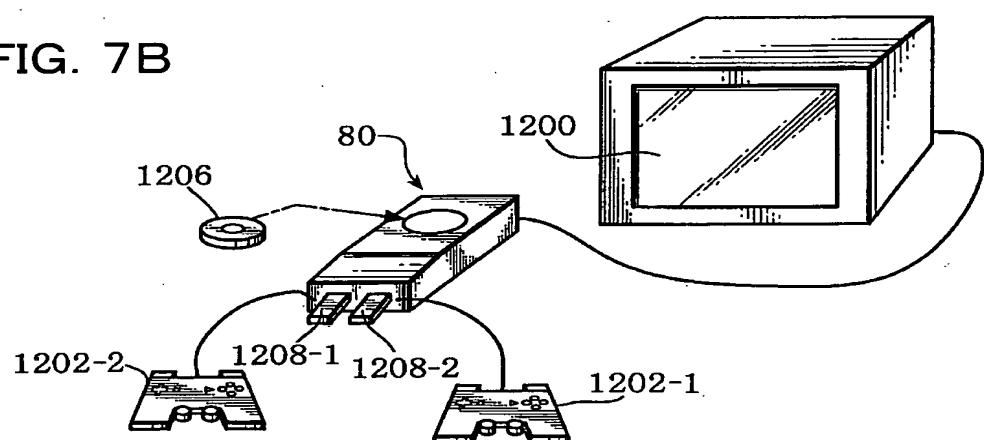


FIG. 7C

